

CMYK!

プレイ人数：2～5人 対象年齢：8歳以上 プレイ時間：15分

内容物



ストーリー

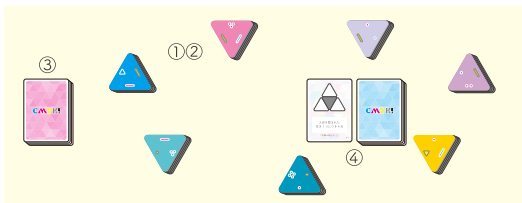
君はモザイクタイル工だ。
真っ白なタイルに色を塗るはずが、手違いによりバラバラの色に塗られてしまった！再発注しては納期に間に合わない。
クライアントが満足するように並べてくれ！

ゲームの目的と勝利条件

三角形のタイルを繋げて六角形をすることで点数を獲得します。また、各お題カードの条件を満たすことで、得点を得ることもできます。
ゲーム終了時に、**点数を一番多く獲得したプレイヤーの勝利**です。



準備



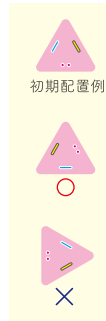
- ① タイルをシャッフルし、**12枚ずつ重ねたタイルタワー**を作成します。作成するタワーの数はプレイする人数によって変わります。
2-3人：5本（60枚）
4-5人：7本（84枚）
残ったタイルはゲームから除外します。（次ゲーム時、一緒にシャッフルします）
- ② 作成したタイルタワーを円状に置きます。
- ③ **個人お題カード**をウラ向きでシャッフルした後、各プレイヤーに1枚ずつ配り、確認します。公開する必要はありません。残りを山札としてタワーの外に置きます。
- ④ **全体お題カード**をウラ向きでシャッフルし円状のタワーの中心に置きます。その山札から**1枚をオモテ向き**にします。

これで準備完了です。

ゲームの流れ

初期配置

- ① 適当な方法で**コールプレイヤー**を決めます。コールプレイヤーはゲーム開始のかけ声を発するプレイヤーです。
- ② コールプレイヤーから時計回りに、タイルタワーからタイルを**1枚獲得**します。
※K タイル（→右記）以外を獲得してください。
- ③ 全員が獲得後、そのタイルを**左隣の人に渡します**。これが初期タイルとなります。
- ④ 自分から見ていずれかの頂点が上を向くように自分の場に配置します。



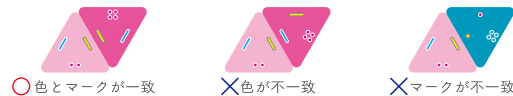
ゲーム開始

コールプレイヤーのかけ声でゲームを開始します。（例：よーいスタート！）
各プレイヤーは各**タイルタワーの一番上**にあるタイルのいずれかを獲得して自分の場に配置してあるタイルに隣接させて配置します。どのタワーから取ってもかまいません。

タイルの配置は**早い者勝ち**です。（ターンの概念はありません）。誰よりも早くモザイクタイルを完成させましょう。

タイルの置き方

隣接する辺は、同じ色の同じマークである必要があります。また、2辺以上に接するように配置する場合は、接する全ての辺と一致していないと配置できません。



- 一度に獲得できるタイルは**1個**だけです。そのタイルを配置してから次のタイルを獲得してください。
- タイルの配置後、次のタイルを獲得した場合、それまでに配置した**タイルの配置を変えることはできません**。逆に、次のタイルを獲得していなければ、最後に配置したタイルのみ、配置を変えることができます。
- もし獲得したタイルが配置できない場合は、同じタワーに戻してください。どのタワーから獲得したか分からない場合は適当なタワーに戻しましょう。

- 獲得する際にタワーを崩してしまった場合は、崩したプレイヤーが直してください。
- いずれのプレイヤーも**配置できるタイルが存在しない場合**、全員同時にいずれかのタワーの一番上から1枚をゲームから除外し、ゲームを続けます。人数よりタワーの数が少ない場合は、すべてのタワーの一番上のタイルを除外します。

K タイル

タイルの中で真っ黒なタイルは、**K タイル**です。K タイルは全部で2枚あり、以下の特殊ルールがあります。



- K タイルを獲得した場合、「配置」か「除外」を行います。
- 「配置」する場合、隣接する辺は同じ色である必要がありますが、**マークの種類は問いません**（ワイルドカード）。
- 「除外」する場合、ゲームから除外されているとわかる場所に置いてください（そのゲームではもう使いません）。
- K タイルを配置、または除外したタイミングで、全体お題カードの山札から**全体お題カードを追加で1枚公開**します。
- K タイルを配置したプレイヤーは、得点計算において**K タイル1枚につき -3点**します。

終了条件

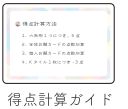
タイルタワーのタイルが**すべてなくなる**か、全員がそれぞれ以上**タイルを獲得しない意志表示**をした場合、終了となります。

得点計算

得点ボードを使って点数を計算します。以下の順番で計算した点数分、得点マーカーを移動させて、得点ボード上に点数を表示してください。



1. 六角形1つにつき**5点**、全体お題カードに「六角形以外も欲しいな!」がある場合は**3点**
2. 全体お題カードの分、**点数加算**
3. 個人お題カードの分、**点数加算**
4. K タイル1枚につき**-3点**



すべての処理を終了した時、**一番得点が高い人が勝者**です。同点の場合、①六角形の数が多いプレイヤー ②配置しているK タイルの数が少ないプレイヤー ③総タイル数の少ないプレイヤーの順で順位を決めてください。

追加ルール

複数回連続してプレイする場合、追加ルールを選択することができます。

3ゲーム制ルール

1ゲームごとに、1位のプレイヤーが勝利点タイルを2点、2位のプレイヤーが勝利点タイルを1点獲得します。3ゲーム行って勝利点タイルの点数の合計が最も高いプレイヤーの勝利です。得点ボードの得点は、1ゲームごとにリセットしてください。

・総得点制ルール

1ゲームごとに得点ボードの得点をリセットせず、いずれかのプレイヤーが40点以上になったゲームで終了します。終了時に最も累積得点が高いプレイヤーの勝利です。勝利点タイルは使用しません。

各マークの含有量

- 各色 26枚
- 各色 21枚
- 各色 15枚
- 各色 11枚
- 各色 6枚
- 各色 3枚



得点計算ガイドの裏面に記載しています。プレイ中は見て構いません。

おまけ

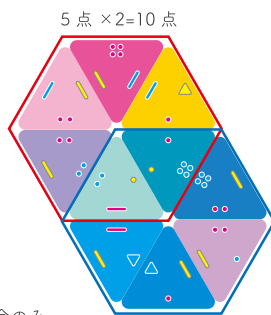
各マークはC(シアン)、M(マゼンタ)、Y(イエロー)の割合を表しており、タイルの地の色はそれを合計した色になっています。

- 0%
- 20%
- 40%
- 60%
- 80%
- 100%

得点計算補足

▲ 六角形1つにつき5点

タイル6枚でできた六角形1つにつき5点です。他の六角形とタイルを共有していても問題ありません。また、全体お題カードの効果で点数が変化した場合は、その点数で計算します。



▲ Kタイル1枚につき-3点

Kタイルは配置されている場合のみ計算します。除外したKタイルは点数計算の対象となりません。

▲ 個人お題カード

各プレイヤーに配られた個人お題カードは、そのプレイヤーにのみ適用されます。自分の場に配置した、同じ色かつ同じマークがあるタイル1枚につき、点数を加算します。1人あたりの最大点数は6点です。(全体お題カードの効果を除く)



各全体お題カードの補足説明

「おまかせ！」

個人お題カードの点数が倍になります。



「六角形以外も欲しいな！」

六角形の点数が5点から3点に減ります。「もっとやって！」の対象となった場合、六角形の点数は6点となります。



「空間が欲しい！」

3辺をタイルに囲まれた空き1つにつき4点になります。タイル2つつ分以上の空きは対象にはなりません。



「もっとやって！」

直前の全体お題カードの点数が倍になります。最初の1枚として公開された場合、直後の全体お題カードの点数が倍になります。



「このタイルいいね！」

3辺のマークが同じタイル1枚につき3点になります。該当タイルは全体で4枚あります。



「やっぱりやめた！」

直前の全体お題カードの効果が無効になります。最初の1枚として公開された場合、このカードをゲームから除外します。その後、全体お題カードの山札から次のカード1枚を公開し、公開されたカードを1枚目のカードとします。



「横に長くして！」

初期配置から見て横方向に連続して一番長いタイルの数を数えます。斜め方向のタイルは数えません。2枚につき1点となります。途中で途切れている場合は別々に数えます。



「高さが欲しい！」

初期配置から見て縦方向の段数を数えます。1つでも配置されていれば1段とみなします。



「トゲトゲさせて！」

他のタイルと1辺のみが接しているタイル1枚につき1点となります。



「左右対称にして！」

ゲーム終了時、初期配置から見て左右方向に対称の形になっていた場合、6点となります。上下対称は点数となりません。



「上下対称にして！」

ゲーム終了時、初期配置から見て上下方向に対称の形になっていた場合、7点となります。左右対称は点数となりません。

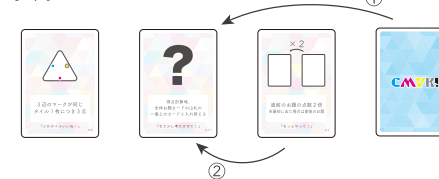


「もう少し考えさせて！」

配置終了時、全体お題カードの山札の一番上のカードと交換します。このとき交換したカードは「もう少し考えさせて！」が置いてあった位置に配置します。



「もう少し考えさせて！」が「もっとやって！」の対象になった場合、「もう少し考えさせて！」のカード交換を行ってから、2倍にします。



「この色も欲しい！」

使用していない個人お題カード1枚とこのカードを入れ替えます。この処理は「この色も欲しい！」をめくったプレイヤーが即座に行います。このカードの効果で出された個人お題カードは全プレイヤーに適用されます。「おまかせ！」の効果により2倍になります。



「たくさん使って！」

配置したタイル数の1番多い人が5点、2番目に多い人が3点を獲得します。1位が複数人いる場合は、それぞれ5点(2位はなし)、2位が複数人いる場合は、それぞれが3点獲得します。



「隣の色もいいな！」

右隣の人の個人お題カードを自分の得点に加算します。このカードが出た時に、全員が個人お題カードをオモテ向きにします。「やっぱりやめた！」でこのカードの効果が無効化された場合でも個人お題カードを裏返す必要はありません。「おまかせ！」の効果により2倍になります。「もっとやって！」の対象になった場合は右隣の人の個人お題カードの点数分だけ2倍になります。



「あれもこれもやって！」

全体お題カードを追加で2枚公開します。このカードはゲームから除外し、すべての効果の対象にはなりません。最初の1枚として公開された場合、追加の2枚を公開した状態でゲームを開始します。



くじらだま
KUJIRADAMA

ゲームデザイン： 渚くじら
アートワーク： Poko
制作： くじらだま
メールアドレス： kujiradama.kujira@gmail.com